

# *Localización de videojuegos: As- sasins Creed Ori- gins*

**Nombre:** Daniel Garrigós Villaverde

**Línea de investigación:** Localización de videojuegos

**Tutor(a):** Paola Conception Ginette Masseau

**Fecha:** 05/06/2019

# Trabajo de Fin de Grado de Traducción e Interpretación

*Localización de Videojuegos: Assassins Creed Origins*

Daniel Garrigós Villaverde

dgv15@alu.ua.es

## **RESUMEN**

Los videojuegos abarcan cada vez un mercado más amplio, en España según datos publicados por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI 2017, 9) esta industria facturó en nuestro país 1.163 millones de euros en 2016. Y, por lo tanto, el mercado de la localización de videojuegos gana una gran importancia.

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) presentamos, en primer lugar, el marco teórico de la localización de videojuegos y su evolución. En segundo lugar, tratamos todos aquellos problemas y dificultades según su naturaleza: dificultades asociadas al ámbito sociocultural, aquellas que pertenecen al ámbito tecnicolingüístico, dificultades relacionadas con el marco formativo y, por último, las vinculadas a

la práctica profesional. En tercer lugar, exponemos la necesidad de los proyectos de localización y los beneficios que aportan.

Y por último, llevamos a cabo un análisis de la localización al español de la versión original francesa del videojuego: *Assasins Creed Origins* producido por la empresa francesa ©Ubisoft. Por norma general, en este tipo de trabajos se tratan aquellos videojuegos con una localización deficiente pero consideramos más interesante analizar un proyecto de localización competente; ya que es más productivo analizar decisiones meditadas y pulidas por un equipo profesional que simples errores debidos a negligencias propias de la falta de profesionalidad.

## **ABSTRACT**

“Video games localization: *Assasins Creed Origins*”

Video games industries increasingly encompass more economic importance, in Spain after the Spaniard Video Game Association (AEVI 2017, 9) this industry invoiced 1,163 million euro in 2016. It is a raising sector which is here to stay.

In this Final Degree Project (TFG) we introduce, in first place, the theoretical framework will discuss about video game localization and its evolution. Furthermore we will see all the issues and problems that bring localization after its nature: socio-cultural difficulties, and those relatives to linguistic and technic, also we will deal with formative matters. In addition, we will discuss about the professional practice. Last, we will show the necessity of localization projects and the benefits that they bring.

Finally, we will analyze the localization from French to Spanish of the video game: *Assasins Creed Origins* produced by Ubisoft, a French company. Usually this type of projects deals with videogames with a deficient localization but we have considered more interesting to analyze a competent and professional one.

This is because we consider more productive to analyze meditated decisions instead of simple mistakes made by negligence due to a lack of professionalism.

## **RESUMEN**

“Localisation des jeux vidéo : Assassins Creed Origins”

Les jeux vidéo représentent un marché de plus en plus large, en Espagne, selon les données publiées par l'Association espagnole des jeux vidéo (AEVI 2017, 9), cette industrie a facturé dans notre pays 1.163 millions d'euros en 2016. Et, par conséquent, le marché de localisation du jeu vidéo prend une grande importance.

Dans cette étude de fin de cursus, nous présentons tout d'abord le cadre théorique de la localisation du jeux vidéo et de son évolution. Ensuite, nous aborderons tous les problèmes et difficultés selon leur nature: problèmes liés à l'environnement socioculturel, problèmes relevant du domaine technico-linguistique, problèmes liés au cadre de formation et, enfin, problèmes liés à la pratique professionnelle. En troisième lieu, nous expliquerons le besoin de projets de localisation et les avantages qu'ils apportent.

Pour finir, nous effectuerons une analyse de localisation de la version française originale du jeu vidéo: Assassins Creed Origins, produit par la société française © Ubisoft. En règle générale, dans ce genre de travail on analyse des jeux vidéo mal localisés, mais nous considérons qu'il est plus intéressant d'analyser un projet de localisation compétent; puisqu'il est plus productif d'analyser les décisions prises et peaufinées par une équipe professionnelle que de traiter des simples erreurs dues à des négligences et au manque de professionnalisme.

**Palabras clave:** Traducción. Localización. Análisis. Ubisoft. Assassins Creed Origins

**Keywords:** Translation. Localization. Analysis. Ubisoft. Assassins Creed Origins.

**Mots-clés:** Traduction. Localisation. Analyse. Ubisoft. Assassins Creed Origins.

# Índice

1. Introducción
  - 1.1. Justificación del asunto elegido y objetivos
  - 1.2. Fuentes y metodología
  - 1.3. Justificación de la estructura del TFG
2. La localización de videojuegos
  - 2.1. Historia y evolución de los videojuegos
  - 2.2. Historia y evolución de la localización de videojuegos
3. La complejidad en el análisis de videojuegos
4. Metodología aplicada al análisis de localización – Problemas y errores de localización
  - 4.1. Problemas propios de la localización de videojuegos
    - 4.1.1. Problemas lingüísticos
    - 4.1.2. Problemas culturales
    - 4.1.3. Problemas técnicos
  - 4.2. Errores de traducción aplicados a la localización de videojuegos
5. Análisis de localización de Assasins Creed Origins
  - 5.1. Cinemáticas
    - 5.1.1. Primera escena
    - 5.1.2. Segunda escena
    - 5.1.3. Tercera escena
    - 5.1.4. Cuarta escena
  - 5.2. Conversaciones Walkthrough
    - 5.2.1. Primera conversación
    - 5.2.2. Segunda conversación

6. Conclusión

7. Bibliografía

## **1. Introducción**

La traducción de software se conoce hoy en día por el anglicismo de localización, recibe este nombre porque todo producto de software debe someterse a un proceso más amplio para poder ser introducido en otros mercados. Existen muchos tipos de software diferentes, de modo que no podemos tratarlos del mismo modo, pues no es igual la traducción novelística que la poética, a pesar de ser ambas traducciones literarias. La localización de videojuegos consiste en preparar un videojuego para su venta en el país meta, teniendo como objetivo trasladar la misma experiencia de juego a los jugadores meta:

The main priority of game localisation is to preserve the gameplay experience for the target players, keeping the 'look and feel' of the original. (Mangirón y O'Hagan 2006: 14)

En este trabajo veremos en qué consiste la localización de videojuegos y daremos una pequeña visión de la historia de los videojuegos y de su localización. Además, hablaremos brevemente de cómo debemos abordar cada género para terminar por centrarnos en el tema que nos concierne, el análisis de un videojuego actual complejo de un género concreto llevado a cabo por un equipo de profesionales, un tipo de localización que sin duda marcará los patrones de este ámbito en el futuro. Se trata de *Assassins Creed Origins*, desarrollado por la compañía francesa Ubisoft.

### **1.1. Justificación del asunto elegido y objetivos**

El mercado de los videojuegos ha venido para quedarse y por lo tanto ofrece un amplio abanico de mercado y los traductores como no podía ser menos debemos formar parte de él. Pero el problema surge en la docencia, al ser un sector relativamente reciente y que ha sufrido una evolución inmensa y repentina, encon-



tramos muy poca información que nos oriente hacia como proceder a la hora de localizar un videojuego. Si bien es cierto que existen muchos profesionales expertos en esta materia, muy poco de su conocimiento se recoge en textos académicos.

El objetivo de este trabajo es aproximarse a la localización de videojuegos, entender su historia y proyección para, posteriormente, extraer aquellas técnicas, pautas, procedimientos, etc. a través del análisis de la localización realizada por los expertos en la materia de la empresa Ubisoft, los cuales gozan de gran reconocimiento entre sus colegas de profesión, en *Assassins Creed Origins*, una de sus últimas publicaciones. El motivo de la elección de este videojuego es la alta calidad de su localización, la mayoría de los trabajos existentes que abordan análisis de esta índole se centran en videojuegos con localizaciones de pésima calidad como *Final Fantasy VII*, *Oblivion* o incluso el célebre: “Tonto el que lo lea GEGEGE” de *Terraria*. De modo, que hemos considerado un reto, más complejo, pero seguramente más enriquecedor, llevar a cabo el análisis de una localización realizada por un equipo de profesionales. Asimismo, trataremos las problemáticas que puedan surgir y buscaremos aquellos errores que haya pasado por alto el equipo de control de calidad, también nos centraremos en ver qué elecciones y estrategias se han llevado a cabo.



Captura de imagen de Terraria

## **1.2.Fuentes y metodología**

Esta rama de la traducción, como observábamos en el apartado anterior es relativamente reciente, por lo tanto, la mayoría de estudios teóricos al respecto se formulan desde las Universidades, en trabajos semejantes a éste, y no existe un dictamen sólido que sirva de guía. Gran parte de la teoría se basa en la observación subjetiva del proceso de localización, por norma general, tomando un videojuego ya localizado como referencia, cabe destacar la influencia en este tipo de trabajos de varios autores como Carme Mangirón, Miguel Ángel Bernal-Merino, Minako O'Hagan o Arturo Vázquez Rodrigo. En el marco teórico de este trabajo situaremos el conjunto de procesos a tener en cuenta en la localización y los desarrollaremos: internacionalización, metodología de traducción y revisión (el llamado *testing* lingüístico, control de calidad, etc.), las dificultades asociadas al ámbito sociocultural, aquellas que pertenecen al ámbito tecnicolingüístico, dificultades relacionadas con el marco formativo y, por último, las vinculadas a la práctica profesional.

En la segunda parte de este proyecto analizaremos la localización realizada por el equipo de ©Ubisoft del videojuego *Assasins Creed Origins*, prestando especial atención a la metodología aplicada para la solvencia de las dificultades propias de este sector para poder esclarecer las pautas teóricas que envuelven a esta práctica. Jugaremos las primeras horas del videojuego en castellano y en francés, para poder realizar un análisis entre el original y el resultado localizado. Utilizaremos las capturas de pantalla y videoclips obtenidos para poder analizar su localización.

## **1.3.Justificación de la estructura del TFG**

En primera instancia haremos una breve introducción a la localización, para centrarnos rápidamente en el tema que nos concierne, la localización de videojuegos.

Desarrollaremos todo el proceso, del cual la traducción solo es una parte más, veremos la importancia que tiene y las perspectivas de futuro, pues es un mercado que crece incesantemente. También veremos qué perfil de especialización es el adecuado para un traductor de software de videojuegos. A continuación, haremos un breve recorrido por la historia de los videojuegos y, por ende, de su localización. Todo ello para culminar hablando de las dificultades que supone este género de traducción y aquellos errores que podemos encontrar para posteriormente realizar un análisis de localización de las primeras horas de juego de Assassins Creed Origins, llevado a cabo por un equipo profesional.

## 2. Localización de videojuegos

La localización, en el ámbito técnico lingüístico de la traducción, es un anglicismo que representa el proceso de adaptación de los elementos de un producto o servicio cultural y lingüísticamente a otra con el fin de su venta en la localidad destino. La organización LISA (*Localization Industry Standard Association*) (2003: 1) la define en su página web como:

Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold.

Y a esta definición añadiremos la breve descripción de Bernal (2006: 29) “[...] the translation of software products”, puesto que en este trabajo nos referiremos a la localización, exclusivamente, como la metodología de traducción de software. Bernal posteriormente complementa “I would define the term “localization” used in commercial translation as the process of making a product linguistically and culturally, but also technically and legally, appropriate to the target country and language” (2006: 31) La localización es un proceso interdisciplinar en el que la traducción es solo un paso más. En primer lugar, es recomendable la “globalización” e “internacionalización” del *software*, que en este trabajo entenderemos como el mismo proceso, puesto que aunque sea la idea más extensa entre autores y entidades competentes como, por ejemplo, LISA que en su glosario en línea define globalización (g11n) como: «the process of making all the necessary technical, financial, managerial, personnel, marketing and other enterprise decisions necessary to facilitate international business» e internacionalización (i18n) como: «the process of designing an application so that the feature design and code design do not make assumptions that are based on a single language or locale. Internationalization simplifies the creation of different language editions of a program». En este traba-

jo entendemos que ambas palabras realmente son sinónimas; como bien nos dice Bernal Merino (2006): “[...] both these terms originally used within business strategy and global economics debates.” El uso que se le da hoy en día proviene de áreas económicas y no traductológicas, además, etimológicamente una hace referencia al conjunto de las naciones y la otra al globo terráqueo en su conjunto, de modo que consideramos que emplear dos términos sinónimos para diferenciar la parte económica y técnica de un mismo proceso, es absurdo. Ergo, definiremos la internacionalización como el proceso mediante el cual se prepara un elemento o producto para permitir su adaptación y comercialización en diferentes regiones, de modo que no tenga dependencias culturales ni idiomáticas. Por ejemplo, en el caso de un programa informático, permitir el uso de diferentes monedas o formatos de fechas o en el caso de un videojuego, permitir adaptar el tamaño de las pantallas de dialogo emergentes.

Acto seguido comenzaría la traducción, a diferencia de otros ámbitos tenemos que tener muy presentes los aspectos técnicos: la existencia de códigos alrededor del texto, la necesaria utilización de variables o las limitaciones de caracteres. A continuación, procederíamos a la revisión de la misma, asegurándonos de que la adaptación es correcta, que los elementos paratextuales no hayan sido alterados, etc. Y por último, se aplicaría un testing lingüístico para evitar todos aquellos fallos que puedan haber ocurrido al implementar el texto traducido en el juego, identificar los errores (bugs) lingüísticos y crear informes de los mismos. Siguiendo el ejemplo anterior, en la localización se procedería a la traducción de los textos, la elección de la moneda y formato de fecha, así como ajustar los textos a la pantalla de diálogo.

De este modo, entendemos que la localización es un proceso interdisciplinar que requiere de profesionales de ámbitos muy dispares: informáticos, traductores y especialistas en lenguas. Para Bernal, según nos cuenta Martínez Sierra (2013:

319-322), considera que los principales agentes de la localización de videojuegos serían:

- Encargado del proyecto: encargado de contratar y coordinar al equipo de localización.
- Coordinador de localización: Jefe del equipo de traductores.
- Ingenieros de localización: Encargados de exportar el texto para que los traductores puedan trabajar con él y así evitar errores de código. También son los encargados de importar la traducción al producto final.
- Jefe de equipo de control de calidad y equipo de control de calidad lingüística: Jugadores (*testers*) con conocimientos lingüísticos avanzados tanto en la lengua original como en la lengua meta, que detecten fallos en el sistema (*bugs*) o en la traducción y realicen informes para cualquier error antes de su comercialización
- Traductores: profesionales encargados de la traducción del texto.

El perfil que ha de tener un traductor profesional especializado en la localización es complejo. Si bien no se requieren conocimientos informáticos per se (aunque son muy recomendables) debe conocer la jerga habitual de los videojuegos y ciertos conocimientos técnicos. Hoy en día los videojuegos AAA<sup>1</sup> cuentan con equipos de localización en plantilla, el llamado método *in-house*, compuestos de equipos de personal semejantes al propuesto por Bernal pero hay que recordar que muchas compañías más pequeñas utilizan traductores autónomos que muchas

---

<sup>1</sup> Es una clasificación utilizada para los videojuegos producidos y distribuidos por una distribuidora importante o editor importante, típicamente teniendo marketing y desarrollo de alto presupuestos. Los desarrollos de un juego AAA están asociados a un riesgo económico alto, por lo que requieren niveles altos de ventas para obtener rentabilidad.

veces carecen de la posibilidad de ver o probar el videojuego y tienen que realizar las traducciones con el código fuente e incluso realizar pequeños ajustes en el mismo.

El inconveniente de este ámbito es la falta de formación de calidad y de docentes especializados, en el sector de localización en general, pero especialmente la localización de videojuegos, y a pesar de que ciertas Universidades (la UAB, por ejemplo) y diferentes centros educativos (p. e. EducaWeb) están incorporando a sus itinerarios asignaturas y cursos enfocados al estudio de la traducción de software, por norma general, la docencia obvia este sector o lo acopla a ramas más grandes como la traducción audiovisual o *la traducción multimedia* que engloba aún más ámbitos y Chaume (2004: 31) nos la describe como:

[...] La traducción multimedia, quiere precisamente cubrir todas las transferencias lingüísticas y culturales de aquellos textos que se manifiestan a través de varios canales de comunicación, pero también a través de diferentes códigos: traducción multimedia abarca tanto la traducción cinematográfica como la traducción y adaptación de productos informáticos —conocida con el anglicismo de localización—, con la que comparte pocas similitudes, pero también quiere incluir la traducción de la opera o la traducción de comics, dado su carácter verbal e icónico.

La problemática en sí no procede de la terminología que usemos, es decir, de la existencia de neologismos que intenten agrupar ámbitos de la traducción que compartan similitudes. El problema real proviene de diversos motivos que Bernal Merino (2007: 143) nos define como:

- Falta de interés (o información) por parte de los departamentos de Traducción.
- Falta de profesionales y docentes especialistas en esta rama.

- Excesivo coste, ya que la localización de videojuegos requiere el uso de equipos informáticos y la adquisición de herramientas de software muy específicas.
- Falta de contacto con las empresas de localización.
- Dificultad para conseguir el material didáctico necesario, puesto que gran parte del software está encriptado y protegido por copyright.

Por ende, a pesar de ser uno de los mercados de traducción más amplios actualmente, y en continuo auge, desde las instituciones competentes no se ofrece una formación profesional y de calidad, dando preferencia a mercados mucho menos importantes y en declive, como por ejemplo la traducción de poesía. Desde un punto de vista cultural y de formación, la traducción de la poesía es muy enriquecedora puesto que ofrece al traductor un desafío sin paragon. Mas desde un punto de vista pragmático, tener conocimientos en traducción de software ofrece muchas más oportunidades laborales a los estudiantes.

## **2.1. Historia de la localización de videojuegos**

La historia de los videojuegos y de su traducción van ligadas. En primer lugar veremos brevemente cual ha sido la historia de los videojuegos desde su comienzo en la década de 1950 y del mismo modo, por décadas, veremos cómo ha ido evolucionando su localización.

### **2.1.1. Historia y evolución de los videojuegos**

La industria de los videojuegos ha sufrido un crecimiento abrumador y constante. A pesar de ser una industria joven, nacida a mediados del siglo XX, es la industria relacionada con el ocio, actualmente, de mayor volumen económico. Es



complejo determinar el momento exacto de la creación de los videojuegos, principalmente por las diferentes definiciones que se han ido dando, según la Facultad Informática de Barcelona perteneciente a la Universidad Politécnica de Cataluña<sup>2</sup> “se puede datar con el tres en raya, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952 que enfrentaba a un jugador contra la máquina”.

No fue hasta 1958 cuando William Higginbotham creó el primer videojuego que enfrentaba a dos personas entre sí, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos).



*Tennis for Two (1958). Higginbotham utilizó un osciloscopio el cual se utilizaba para calcular trayectorias de misiles para que cuando la gente visitara Brookhaven National Laboratory no se aburriera, el resultado fue Tennis para dos.*

La Magnavox Odyssey, el primer sistema doméstico de videojuegos desarrollado por Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney fue lanzado en 1972. Esta videoconsola era capaz de conectarse a la televisión y que permitía jugar a varios juegos preestablecidos.

---

<sup>2</sup> Enlace a página web: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

La década de 1980 comenzó con un gran crecimiento en el sector del videojuego alentado por la popularidad de los salones de máquinas recreativas y de las primeras videoconsolas aparecidas durante la década de 1970. El lanzamiento de Famicom (Nintendo Entertainment System) en 1983, supuso un punto de inflexión en el mundo de los videojuegos con la llegada de Super Mario Bros, dos años más tarde, puesto que por primera vez un videojuego no tenía una puntuación que había que superar repetidamente, si no que desde Nintendo nos propusieron un objetivo y un final. Posteriormente otras compañías emularon su estilo de juego.

En la década de los 90 los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada "generación de 32 bits" en las videoconsolas como, Sony PlayStation; y la "generación de 64 bits" en las videoconsolas como Nintendo 64.

Al comienzo del nuevo milenio la empresa japonesa Sony lanzó al mercado la consola PlayStation 2 y su compatriota Sega una consola con las mismas características denominada Dreamcast. En 2001 Microsoft lanzó al mercado la consola Xbox, creando así la competencia entre la industria occidental y oriental que nos acompaña hasta nuestros días y que ha sido el causante de problemas de paratraducción como el caso de *The legend of Zelda: Ocarina of Time* que veremos más adelante.

Con el avance de la tecnología, la industria de los videojuegos ha evolucionado a un ritmo increíble, pasando, en poco más de medio siglo, de ofrecer juegos de unos pocos píxeles de colores que interactuaban entre sí a grandes obras de arte como el reciente "*The Witcher 3*" del estudio polaco CD Project, que ofrece a los consumidores una historia con más de 5 horas de cinemáticas y 100 horas de juego con unos gráficos ultrarealistas.

Hogaño, el videojuego *Grand Thief Auto V* (GTA V) ostenta el título de producto de entretenimiento (entiéndase como libros, películas, videojuegos...) que más ha facturado de la historia. Según la prestigiosa revista de videojuegos española Me-

ristation la diferencia es notable<sup>3</sup>, teniendo en cuenta que *Avatar*, siendo la película que más ha facturado de la historia cinematográfica, desbancando a *Titanic*, alcanzó la cifra de 2.800 millones de dólares facturados con un presupuesto de 237 millones de dólares; Vemos que con un presupuesto semejante de 265 millones de dólares GTA V, ya supera la cifra de los 6.000 millones de dólares facturados.

He aquí la importancia de esta industria en auge de la que los traductores formamos parte debido a la necesidad de la localización en este sector audiovisual. Es una rama de la traducción que ofrece grandes oportunidades laborales.

### **2.1.2. Historia y evolución de la localización de videojuegos**

Como hemos visto en el apartado anterior debido a la simplicidad de los primeros videojuegos que apenas mostraban texto, estos no recibían ningún proceso de localización, simplemente se exportaba el producto bruto a otras regiones.

No fue hasta la década de 1980 cuando los videojuegos empezaron a sufrir pequeños procesos de localización, en primera instancia el software se exportaba en bruto pero el paquete, la caja y las instrucciones se traducían a la lengua meta. Los dos grandes mercados que se impusieron en el sector de los videojuegos (los llamados mercados de oriente y occidente) estaban representados por grandes compañías estadounidenses y japonesas. Y podemos afirmar que los pioneros fueron los japoneses para abrir sus mercados tanto en América como en Europa. De este modo, gran parte de los videojuegos japoneses se traducían al inglés para ser exportados y, hoy en día, a excepción de grandes títulos y superproducciones creadas por grandes compañías como Namco, Activision o Ubisoft, esta tendencia se ha mantenido, especialmente en el doblaje. Gran cantidad de videojuegos hoy se comercializan doblados en su lengua origen y en inglés, por ejemplo, Kingdom Co-

---

<sup>3</sup> Enlace a página web: <http://meristation.as.com/noticias/gta-v-el-producto-de-entretenimiento-mas-exitoso-de-la-historia/2273781>

me: Deliverance, creado por la compañía checa Warhorse Studios, se ha traducido a multitud de lenguas pero sólo ha sido doblado en inglés y checo. En primera instancia la localización del videojuego surgió como algo opcional y dispensable, el juego más representativo de ello es *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* para *Nintendo 64* que por problemas técnicos no pudo ser localizado del japonés al francés, al español, al alemán o al italiano, pero sí al inglés, de modo que se decidió vender el videojuego en inglés junto con un libro que contenía la traducción de todo el texto del juego.



*Libro de pistas y traducciones junto con el cartucho de La leyenda de Zelda: Ocarina del tiempo*

### 3. La complejidad en el análisis de localización de videojuegos

La traducción en la localización de videojuegos como hemos visto en el apartado anterior es mucho más variada y compleja que otras ramas de la traducción. En el videojuego que vamos a analizar a continuación observaremos una gran cantidad de cinemáticas que tendremos que abordar desde un punto de vista puramente audiovisual. Como observamos en las imágenes de la derecha extraídas del desarrollo del videojuego *Beyond Two Souls*, estas escenas se llevan a cabo en estudios con actores reales llenos de sensores capaces de percibir sus gestos, expresiones y movimientos para posteriormente exportarlos al software.



Un inconveniente que nos plantea la traducción de videojuegos es la diversidad, porque dentro del mundo de los videojuegos encontramos géneros completamente dispares, además de incontables métodos de clasificación:

There are many different classifications of video games. Even though they all apply similar categories, they appear to be unable to fully agree with each other. The problem seems to be that different criteria have been employed within each model, producing uneven categories that, strictly speaking, can be more confusing than helpful. (Bernal 2007: 2)

Encontramos tantos tipos de géneros que no debemos enfrentarnos a su traducción bajo los mismos parámetros. Si bien en este trabajo no trabajaremos a fondo como se debe plantear la traducción para cada género, puesto que es un tema suficientemente recurrente como para plantear un trabajo dedicado exclusi-

vamente para ello, pondremos varios ejemplos y nos centraremos en el estilo de videojuego que trataremos en la parte práctica de este trabajo. Podemos encontrar videojuegos relativamente simples, cuya localización implique la traducción de la interfaz, el menú y el subtítulo de algún comentario realizado por un personaje, es el caso de juegos de lucha como las sagas de Tekken o Street Fighter cuya trama argumental es nula o muy breve. Pero también podemos encontrar otros mucho más complejos: con horas de cinemáticas, con una gran carga argumental, llenos de textos, (libros que nos cuentan la historia del universo de ficción que nos proponen dentro del propio videojuego, por ejemplo), misiones principales y secundarias, conversaciones entre NPCs<sup>4</sup>, texto escrito dentro del videojuego, conocido como texto *in-game* (difícilmente traducible, normalmente se opta por mantenerlo en la lengua origen [véase en la imagen inferior]). De este modo, entendemos que no nos podemos enfrentar a ambas traducciones con la misma rigurosidad; por ejemplo, si en un videojuego de lucha un personaje antes del combate dice una frase cuya traducción nos plantee un problema, siempre podremos optar por cambiarla por cualquier otra que consideremos aceptable. En cambio, si la trama argumental es importante deberíamos respetar el sentido original. Otro ejemplo nos lo propone Bernal (2007: 3): “[...] the game is based on a completely new idea, or one that is at least new to the receiving locale, the degree of freedom is considerable and a rather creative, playful approach to the task will be necessary, similar to that required in the translation of children’s literature; think of the translation of Dr. Seuss books for instance. Of course, no game is produced in a vacuum and they may all have elements of existing creations, but the limitations are less strict when translating *Animal Crossing* than when translating *Harry Potter*.”

---

<sup>4</sup> NPC → Non-player Character dentro de los videojuegos de Rol



*Ejemplo de escritura in-game (dentro del mundo del videojuego), su localización sería demasiado cara y compleja para un impacto tan pequeño. Imagen extraída de [GTA-Growth.com](http://GTA-Growth.com)*

El título Assasins Creed Origins es un Action RPG (Rol playing game) Sand-Box, es decir, es un juego de acción con parámetros de rol en un mundo abierto en el cual podemos decidir dónde ir o qué hacer (con ciertas limitaciones como la trama argumental principal, el nivel de la zona de destino, etc.). En el caso de títulos de esta índole el proceso de localización que se ha de llevar a cabo con mucha cautela, teniendo en cuenta qué traducimos en cada momento:

- Cinemáticas: Las cinemáticas son escenas audiovisuales que se deben traducir bajo parámetros puramente cinematográficos. En el caso del doblaje, si la calidad gráfica lo requiere, puesto que se ha tomado como referencia la gesticulación y el movimiento labio-bucal de los actores, se debe adaptar el texto a estos movimientos para dar naturalidad al lenguaje; pero si por el contrario los personajes se comunican

sin mover la boca o con un simple movimiento de cierre y apertura, se debería priorizar la claridad y calidad del mensaje. El subtítulo depende principalmente de dos factores, el primero es saber si es un subtítulo de apoyo al doblaje en cuyo caso simplemente se recomendaría que fuese una simple transcripción del texto oral para evitar confusiones que despisten al consumidor. O, por el contrario, si el subtítulo es el único apoyo en lengua meta, como en cualquier elemento cinematográfico se debería exponer el mensaje claro y lo más simplificado posible para permitir al consumidor prestar una mayor atención al apartado audiovisual.

- **Conversaciones Walkthrough:** Las conversaciones Walkthrough son aquellas que tienen lugar mientras jugamos al videojuego, pueden ocurrir durante un desafío, un trayecto, un combate, etc. El doblaje de estas conversaciones suele ser más sencillo porque salvo raras ocasiones (como el caso de Red Dead Redemption 2) no se utiliza el movimiento facial de los actores. En cuanto al subtítulo, cabe destacar que si se trata del único apoyo en lengua meta, debe ser más breve aún si cabe que en el apartado anterior, porque recordemos que probablemente el jugador deba estar pendiente de otros factores importantes para superar esa fase, por ejemplo, un combate, esquivar obstáculos, acertar una secuencia de botones, etc.
- **Interfaz:** La interfaz es el texto que se muestra en pantalla durante el transcurso del juego. Donde se nos puede mostrar la misión que debemos completar, nuestro nivel, experiencia, vida, magia, objetos, etc. En el caso de la interfaz es importante controlar el número de caracteres que se nos permite utilizar, incluso recurriendo a abreviaturas o en el peor de los casos, a extranjerismos, si fuera necesario.





*Ejemplo de interfaz, donde se muestran los comandos de acción la barra de vida, puntos mágicos y de límite, extraído de uno de los tráilers del próximo Final Fantasy VII Remake*

- Menús: Aunque en el apartado de los menús de un videojuego también debamos prestar atención al número de caracteres, normalmente es menos complicado que en el apartado anterior, puesto que las compañías prevén que esto pueda suceder en la fase de internacionalización, de modo que nos facilitan alternativas. Por lo tanto, lo que debe primar en este caso es la claridad y naturalidad de los elementos mostrados, así como respetar las convenciones propias de la jerga de los videojuegos. Por ejemplo, en la mayoría de los videojuegos llamamos “mapa” al plano que nos muestra los límites que nos plantea el juego y “minimapa” al mapa pequeño que puede aparecer en la interfaz. De modo que no serían recomendables sus traducciones por plano o mapa pequeño, por ejemplo.

En última instancia, conviene destacar que la traducción de este tipo de videojuegos, para ser de calidad, debe llevarse a cabo *in-house* o si se produce de forma externa, brindando todo el soporte y apoyo necesario para contextualizar cada decisión.

#### **4. Metodología aplicada al análisis de localización - Problemas y errores de localización**

Al tratarse de un análisis traductológico de la localización de un videojuego, tenemos que dar especial importancia a los “problemas” y “errores” que podemos encontrar.

A continuación, procederemos al análisis de la localización de *Assasins Creed Origins*. La localización se ha realizado por un grupo de profesionales, de modo que el objetivo real del análisis es observar que decisiones han tomado y porqué.

##### **4.1. Problemas propios de la localización**

Las dificultades que podemos encontrar en la localización de videojuegos se pueden dividir en tres grupos: lingüísticas, culturales y técnicas. Siendo las más típicas y características de este sector, por motivos lógicos, las técnicas.

También cabe destacar, como bien hemos visto en apartados anteriores, que la metodología de traducción que debemos aplicar es completamente subjetiva y varía entre videojuego y videojuego, incluso entre aquellos pertenecientes al mismo género.

##### **4.1.1. Problemas lingüísticos**

Las dificultades lingüísticas que podemos encontrar en los videojuegos son muy semejantes a las de otros ámbitos y depende en gran medida al producto en concreto al que nos enfrentemos. Podemos destacar el uso de terminología específica del mundo de los videojuegos. Como ya hemos mencionado antes existen

ciertas adaptaciones (principalmente sajonas) que ya se han establecido de manera natural en nuestro idioma; otro ejemplo lo podemos encontrar en diversos juegos multijugador online como los MMORPG's, en los cuáles la comunidad ha adoptado la expresión “Aggro” que procede del inglés (*aggressive*) para hacer referencia al medidor (normalmente invisible para los jugadores) de cada enemigo personaje no jugador (NPC) que decide a qué personaje humano ataca, y no se le dio traducción en su momento, puesto que los términos agresivo o agresividad no tendrían un significado suficientemente claro en este contexto. Realmente, aquí necesitaríamos la creación de un neologismo para explicar en una sola palabra un concepto tan complejo, de modo que, al no crearse, simplemente se adoptó la expresión inglesa.

En definitiva, como en cualquier tipo de traducción especializada, el traductor debe ser lo más competente posible en el uso y forma del lenguaje característico del sector.

#### **4.1.2. Problemas culturales**

En esta ocasión los cambios que se producen son significativos, debemos recordar que en la historia de los videojuegos siempre se han destacado dos grandes mercados conocidos como el oriental (encabezado por Japón) y el occidental (principalmente Estados Unidos) pero hoy en día el mercado europeo también se ha impuesto generando tres principales mercados. Pero esta tradición histórica ha desembocado en algo que conocemos como *contaminación cultural* (Julio, 2006: 78). Esto sucede principalmente con aquellos videojuegos japoneses que se localizan para el mercado estadounidense, generando cambios en portadas, fisionomía de los personajes o incluso cambios en la propia trama; que finalmente se exportan a Europa con la versión americana. Otro ejemplo nos lo brinda Carme Mangirón en la conferencia Traducir para divertir: La localización de videojuegos ofrecida

en la Universidad de Zaragoza en 2016<sup>5</sup>. Nos cuenta que durante la traducción de Final Fantasy X se encontraron en un momento muy complicado, ya que en el videojuego había más de mil armas que debían traducir con un máximo de 18 caracteres. Entre todas esas armas, existía una llamada en japonés: *fūrikazan* (transcripción al alfabeto latino) cuyo significado literal es: rápido como el viento, quieto como el bosque, atrevido como el fuego e impasible como la montaña. En la versión inglesa decidieron traducirlo como *Conqueror*, traducción válida porque aunque no guarda relación con el significado original, no deja de ser un nombre propio que no genera ningún impacto al jugador meta. En cambio, en la versión española, por intentar mantener el sentido original referente a los elementos se decidió llamar: *Cuatro dioses*. También nos comenta que en la versión estadounidense del Final Fantasy IX, los americanos decidieron llamar al personaje principal: *Zidane*, pero en cambio los europeos, principalmente los franceses, se negaron; y realizaron la transcripción fonética del japonés manteniendo, en español, *Yitán* para evitar la relación con el jugador francés.

#### 4.1.3. Problemas técnicos

Los problemas técnicos son los más característicos de este tipo de traducción, principalmente, debido a que son únicos de este ámbito. Encontramos diversas dificultades:

- La escritura con código fuente: En la localización de videojuegos podemos encontrarnos con textos en bruto, es decir, dentro del código fuente del videojuego, para paliarlo, muchos asistentes de traducción nos bloquean gran parte del código innecesario o incluso en grandes compañías se pueda delegar la exportación e importación del texto

---

<sup>5</sup> Enlace a página web: <https://www.youtube.com/watch?v=Z-XUGluoJUY>

bruto a los ingenieros competentes. Debemos aprender el uso de las variables, que son básicamente códigos que almacenan un dato que no es estable, que deciden, por ejemplo, en función del sexo del personaje elegido, el género con el que se referirá al mismo a lo largo del juego. Imaginemos un ejemplo, en el que la variable “%o,a” indica que si el personaje es masculino debe aparecer la letra o y si el personaje fuese femenino la letra a: “Eres muy guap%o,a”, dependiendo de nuestra elección de sexo inicial, el texto emergente se referirá por nuestro género.

- Texto en los gráficos del videojuego, como vimos en apartados anteriores existe texto dentro del software del videojuego y para su traducción (poco económica y dispensable) necesitamos la habilidad de un diseñador gráfico que mantenga el aspecto original.
- Las fuentes y el límite de caracteres, durante el proceso de localización se deben adecuar todas las fuentes permitiendo el uso de acentos o la “ñ” en el caso de lenguas latinas o incluso la adición de un nuevo alfabeto como en el caso del ruso o el árabe. Asimismo, el límite de caracteres puede verse reflejado en malas traducciones u omisiones de información necesaria si no son correctamente paliadas.

## **4.2. Errores de traducción aplicados a la localización**

Al margen de todo el proceso de localización, en definitiva, vamos a analizar una traducción y para ello debemos establecer una serie de parámetros para destacar aquellos errores que podamos encontrar y clasificarlos, aunque teniendo en cuenta que se trata de una traducción profesional llevada a cabo por un amplio equipo, es probable que no encontremos ningún error. En cualquier caso, para ello utilizaremos la clasificación de los principales errores de traducción ofrecido por

Cristina Pedrazuela, directora de la asociación española de traductores jurados: En Otras Palabras, desde el 23 de octubre de 2015 en su página web<sup>6</sup>:

- Omisiones: La omisión de una simple palabra, frase o párrafo genera desconfianza y hace que la traducción pierda toda su calidad y no recoja fielmente el texto original.
- Calcos: Encontramos 3 tipos: el calco léxico, el calco tipográfico y el calco sintáctico. En el caso léxico utilizar una palabra de origen extranjero (ej. hotdog) en vez del término en castellano (ej. perrito caliente), en el tipográfico utilizar la mayúscula igual que en la lengua original Malagueño en vez de “malagueño”, y por último el calco sintáctico, como su nombre indica, copiar la sintaxis de la lengua extranjera, por ejemplo, traducir “to find guilty” como “encontrar culpable” en vez de la expresión correcta “declarar culpable”.
- Falsos sentidos: Se trata de un error de traducción grave, que probablemente no encontremos en este caso, consiste en decir algo que no es lo que pone el original. Es un tipo de error que denota que el traductor no tiene el nivel de idioma o experiencia suficiente para realizar la traducción, por lo tanto, si no se debiera a una errata, no debiera aparecer en la localización a tratar.
- Contra sentidos: En el peor de los casos, el error más grave que se puede cometer en traducción ocurre cuando se expresa una idea contraria a la que pone en el original. A este error de traducción se le denomina contrasentido.

---

<sup>6</sup> Enlace a página web: <http://enotraspalabras.es/los-10-errores-traduccion-mas-habituales/>

- Falsos amigos: Son palabras que a pesar de pertenecer a dos lenguas distintas, presentan cierta semejanza en la forma o en la fonética mientras que su significado es notoriamente diferente. Existen multitud de errores de traducción de este tipo, por ejemplo en francés, “discuter” realmente significa hablar o conversar no implica las connotaciones negativas de “discutir” en castellano o, por ejemplo, en inglés “actually”, se traduce erróneamente como “actualmente” en vez de “en realidad”.
- Errores ortográficos: Al tratarse de la traducción de un equipo profesional no podemos pensar encontrar errores de esta índole sin que se pueda aducir un simple error humano.
- Estilo poco natural. Es muy poco probable que encontremos un estilo alejado del idioma meta, en sus normas, en sus usos, en sus expresiones idiomáticas y equivalencias convencionales; en cambio, sí que es posible que en ocasiones ocurra el caso contrario, que por “naturalizar” el lenguaje, se pierdan connotaciones y matices del original.
- Ambigüedades: Si podemos entender algo en dos o más sentidos se trata de un caso de ambigüedad. En algunos casos, debemos presentar la información de manera literal como está dicha y no como nosotros la interpretamos, pero en otras circunstancias deberemos ser más precisos, alejándonos de la literalidad, y permitiendo que sea el lector quién lo interprete. Al tratarse de un medio audiovisual, la imagen, generalmente, nos ayuda a prevenirlo y evitarlo.
- El contexto o factores extralingüísticos: En este caso, no deberíamos encontrar problemas ni con el contexto (nos lo aporta el vídeo) ni con los factores extralingüísticos, como errores técnicos.



- Conversión correcta de siglas, medidas y sistema numérico. En ciertas traducciones esta conversión es de vital importancia. El periódico El País nos cuenta en el artículo<sup>7</sup> de Javier Venezuela escrito el 2 de octubre de 1999 sobre un caso ocurrido el 23 de septiembre de 1999, cuando un aparato espacial de la Nasa, el Mars Climate Orbiter, se estrelló en Marte por un fallo inconcebible en la traducción correcta de pulgadas a milímetros. En el videojuego podremos encontrar coordenadas y distancias, así como siglas que deberán ser objeto de nuestro análisis.

Y a estos diez errores tenemos que añadir (o ampliar el factor extralingüístico del punto 9) el error propio de la localización de videojuegos, si en algún momento encontramos restos de variables por ejemplo: “¡%s ha sufrido un golpe crítico!” entenderíamos que se debe a una negligencia.

---

<sup>7</sup> URL artículo de El País:  
[https://elpais.com/diario/1999/10/02/sociedad/938815207\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1999/10/02/sociedad/938815207_850215.html)

## **5. Análisis de localización de Assasins Creed Origins**

La saga Assasins Creed nació de manos de Ubisoft distribuidora francesa, desarrollada por manos de Ubisoft Montreal, Gameloft y Griptonite Games. Se trata de una serie de películas, videojuegos, historietas, libros y cortos de ficción histórica. Comenzó con el lanzamiento de Assasins Creed en 2007. Su rama principal, los videojuegos, son de acción-aventura otorgando una gran importancia al sigilo y caracterizado por ofrecer preciosos mundos abiertos. La narrativa principal nos ofrece una lucha de ficción en lugares y momentos históricos (interactuando con personajes relevantes de la época como Washington, Da Vinci o Cleopatra, entre otros) entre dos organizaciones secretas, los templarios y los asesinos. En cada entrega nos ponen en la piel de un Asesino (con raras excepciones como en el caso de Assasins Creed III donde en un giro argumental nos ponen en la piel de un Templario) en un momento histórico diferente, aprovechando una historia en el presente como hilo conductor entre todas sus entregas. Tanto los asesinos como los templarios utilizan una plataforma llamada Animus para viajar a los recuerdos de nuestros antepasados, pues según nos narran en los videojuegos y en los libros en los restos de ADN quedan grabados todos los recuerdos de nuestros antepasados y a través de esta plataforma somos capaces de revivirlos en nuestra propia piel.

Hasta el momento la empresa Ubisoft Montreal nos ha ofrecido doce videojuegos. Pero en este trabajo nos centraremos únicamente, en la penúltima entrega: Assasins Creed Origins, que añade un estilo de juego más enfocado al rol.

### **5.1. Cinemáticas**

#### **5.1.1. Primera escena**

En esta escena se nos presenta el entorno en el que se desarrollará la trama, nos sitúa en el antiguo Egipto en la época Ptolemaica, si bien aún no nos desvela exactamente el año o que se trata de Ptolomeo XIII, el hermano de Cleopatra. En la versión original del juego nos lo presenta como *Ptolémée, Pharaon* y como su equivalente en castellano Ptolomeo, Faraón. Lo mismo ocurre con *Pyramide Rhomboïdale* que si bien podría traducirse por Pirámide romboidal, la referencia más común que encontramos en lengua castellana es Pirámide Acodada. Como observaremos a lo largo de este análisis, el método de localización utilizado siempre busca la sensación de la naturalidad del lenguaje por encima de la fidelidad al original.





Texto original	Traducción	Comentarios
C'est toi le medjaÿ de Siwa? Je croyais que les medjaÿ devaient protéger le pharaon.	¿Eres el medjay de Siwa ? No estabais al servicio de los faraones?	
Je ne suis le medjaÿ d'aucun pharaon !	No soy el medjay de ninguno.	
Tu vois ça ?	¿Lo ves ?	
Je sais lire mon propre nom (bon sang) !	Sé leer mi propio nombre, nek !	
Roudjek Le Héron	Rudiek La garza	
On te trouvera. On te trouvera dans ton sommeil!	Te encontraremos. ¡Te encontraremos mientras duermes!	
Dans mon sommeil? Je ne dors jamais. J'attends, moi. J'attends dans	¿Dormir? Ya no duermo. Yo espero, en las sombras. Para mataros a to-	Pensamos que en la versión española se pierde un poco la acción poética

l'ombre. Et je vous tuerai tous. Tous ceux qui ont respiré l'air de Siwa ce jour-là.	dos. Para matar a cualquiera que ese día pisase Siwa.	de encontrar a alguien en sus sueños, pues no es lo mismo que mientras duermes. Se pierde un poco esa sensación de decir que serán su pesadilla.
--	---	--

### 5.1.2. Segunda escena

Tras el combate a la salida del templo, ambos amigos charlan antes de su partida hacia Siwa.

Je vois que tu t'es fait de nouveaux amis.	Veó que has hecho amigos.	
Ils préparaient une embuscade ! Heureusement que je suis venu à ta rencontre.	¡Era una emboscada! Menos mal que vine a recibirte ¿eh? Ja, ja...	
Ça fait de mois, Regarde-moi cette barbe !	Cuánto tiempo. ¡Mira que barba !	
Ça fait presque un an, mon ami.	Ha pasado casi un año, amigo.	
Quel plaisir de combattre ainsi ! je n'ai plus l'habitude. À Siwa tout le monde obéit aux soldats sous peine de mourir...	¡Qué bien sienta luchar! He perdido la práctica. En Siwa, todos obedecen a los soldados por miedo a morir... o peor.	En esta ocasión, mantendría el mensaje original: "[...] a morir... o incluso algo peor." Puesto que aunque se entienda el

ou pire encore.		mensaje puede derivar en equívocos semánticos. Sería la traducción óptima si ello no supusiera problemas técnicos referentes al doblaje puesto que el tiempo que el personaje mueve los labios tras la pausa es demasiado breve.
J'ai tué l'un des porteurs de masques. Le Héron.	Maté a un enmascarado. La Garza.	
Il en reste quatre ! Viens le chemin a été long tu dois te reposer !	¡Cuatro más! Ven, el camino ha sido largo. ¡Descansa!	
Ah non pas question je me reposerai quand les tripes des porteurs de masque cuiront au soleil.	Nah, no. No puedo. No hasta ver las tripas de todos ellos en la arena.	
Bon sang, qu'est-ce que tu m'as manqué !	Dioses, te echaba de menos.	

### 5.1.3. Tercera escena

Bayek y Hepzefa llegan a casa del último en Siwa

Repose-toi, mon ami. On a vécu une journée difficile.	Descansa. Ha sido un día difícil.	
---	-----------------------------------	--

cile.		
Ça, je n'en ai aucune envie.	No he venido a descansar.	
Je dois me préparer à l'affronter.	Debo prepararme	
Hepzefa ? Hepzefa ! Les soldats ont encore... Bayek?	¿Hepzefa? ¡Hepzefa! De nuevo los soldados... ¿Bayek?	
Rabiah, ma Rabiah !	Rabiah, ¡mi Rabiah!	
J'étais si inquiète pour toi !	Me preocupaba mucho.	
Tu me connais bien, tu as de quoi t'inquiéter !	¡Lógico, ya me conoces!	
Regarde-toi. Des bleus des coupures...	Mírate. Cortes, contusiones...	
Je vais bien	Estoy bien.	
Assieds-toi, hmm ? Allez, allez, je vais m'occuper de ça.	Uh, siéntate. Hum, Siéntate. Siéntate. Yo me hago cargo.	
Tu n'as pas changé.	Ah, sigues igual.	
Toi et Aya, combien de fois je vous ai soignés, ou menti à vos parents... les temps ont changé, mais toi, tu es resté le même.	Tú y Aya. Yo siempre os cubría, mintiendo a vuestros padres. El tiempo pasa, pero aún confió en ti.	

<p>Par le sommeil d'Osiris, j'ai cru que tu ne te reveillerais jamais !</p>	<p>Osiris somnoliento, je, je... ¡pensé que nunca despertarías!</p>	<p>Osiris es el dios egipcio de la muerte y la resurrección. La traducción propuesta aunque es válida, así como lo sería la traducción literal: Por el sueño de Osiris, pensamos que sería más oportuno, crear nuestra propia metáfora o, por ejemplo, utilizar una ya existente en castellano que haga referencia a un sueño profundo como: "Estar con Morfeo", "En los brazos de Morfeo" y sustituir Morfeo por Osiris. De este modo cambiaríamos la referencia del dios griego por un "equivalente" egipcio. Teniendo en cuenta que en este ámbito se busca una traducción rápida y funcional, es coherente que ningún traductor profesional cuide tanto los detalles, pudiendo</p>
---	---	--



		salir del paso en el menor tiempo posible.
Rabiah m'a soigné et je...	Ah, Rabiah me curó y luego...	
Je t'ai laissé dormir. Il te faudra des forces pour affronter Medounamoun. Et puis qu'on en parle...	Te dejé dormir. Debes estar alerta para afrontar a Medounamoun. Es más, amigo...	
Un nouvel arc ?	¿Arco nuevo ?	
Vois s'il te convient.	A ver si te gusta.	
Vaut mieux que tu cherches à l'atteindre à la tête.	El mejor lugar para darle es la cabeza.	
L'un des mannequins est plus solide que l'autre.	Uno de los muñecos es más resistente que el otro. (Doblaje) / Uno de los muñecos resiste más que el otro. (Subtitulado)	Hay ocasiones en las que los subtítulos en castellano no coinciden con el doblaje, en cambio, esto no ocurre en el francés. Me puse en contacto con la empresa Doblaje Digital SL de Barcelona. Nos comunicaron que aunque no conocían este caso concreto, me brindó diversas posibilidades para que el doblaje no coincidiera con el subtitulado. En primer lugar me co-

		<p>mento que en ocasiones el doblaje y el subtitulado lo hacen empresas distintas. Pero que lo más habitual cuando los cambios que encontramos son muy leves (como en este caso), son los cambios que realizan los actores de doblaje sobre el guión, ya traducido, dentro del estudio de grabación para adaptarlos al movimiento de la boca.</p>
<p>Tu peux trouver d'autres flèches là-bas.</p>	<p>Tienes más flechas en el estante.</p>	<p>Aunque “estante” no aparezca en la versión original, se nos demuestra aquí que los traductores pueden ver la parte visual durante toda la localización. Muchos otros videojuegos por política de protección de datos e intentar publicar el juego globalmente en la misma fecha, no ofrecen a los traductores la</p>

		posibilidad de ver el contenido audiovisual del juego y se limitan, simplemente, a ofrecer hojas cálculo o texto a rellenar, lo cual, innegablemente, afecta negativamente a su traducción.
Hepzefa !	¡ Hepzefa !	
Qu'est qu'il y a ?	¿Qué ocurre? (Doblaje) / ¿Qué pasa? (Subtitulado)	
Des soldats viennent te chercher !	¡Que vienen los soldados !	
Allez, viens, vite !	¡Ven, vamos, corre !	En esta ocasión, opinamos que cuando Hepzefa dice : “Allez” se refiere a la joven que le trae la noticia. De modo que debiera decir : ¡Vete, vamos, corre!
Personne ne doit quitter cette maison vivant.	Asegúrate de que nadie escapa vivo.	
Hepzefa ! Nous venons seulement discuter.	Hepzefa! Venimos a hablar. (Doblaje) / Hepzefa! Hemos venido a hablar. (subtitulado)	
Le nomarque a été tué. Ton ami le medjaÿ est	Han matado a Rudiek. ¡Podría haber sido tu	

sans doute coupable ! Sors de là si tu veux tenter de le disculper.	amigo el medjay! Sal y defiéndelo si no fue él.	
Tendez une embuscade !	Preparad una emboscada	
(Bon sang) Nek! Ils vont trouver mes lettres et brûler ma maison. Je vais être exécuté	Nek! Encontraran mis cartas y me quemarán la casa, van a ejecutarme.	
Ne t'en fais pas. Je vais m'en occuper.	Tranquilo. Yo me encargaré de esto.	
Attention!	¡Cuidado!	
Quoi? Qui est là?	¿Qué es eso? ¿Quién va?	
Baisse-toi!	¡Agáchate !	
Il s'approche un peu trop.	Está demasiado cerca.	
Maintenant autour des autres.	Ahora a por el resto.	
Je vais me faulier derrière eux.	No sabe lo que le espera.	
Par la gloire de Rë, on ne peut pas les laisser aussi brûler ma maison !	Omitido en la traducción.	
Ne laisse pas les corps où on pourrait les voir !	¡No dejes los cadáveres a la vista!	
Ils croient pouvoir nous surprendre.	Omitido en la traducción.	
Ne te montre pas.	Omitido en la traducción.	
Est-ce que quelqu'un	Omitido en la traducción.	

couvre le nord ?		
Ils ne le verront pas ici.	Omitido en la traducción.	
C'était le dernier.	Se acabó.	
Merci, Bayek. Je t'avais dit que ces (pourritures) se moquent de tout.	Gracias Bayek. Te dije que a esos (hijos de puta) les da igual todo.	De nuevo la "vulgarización" es un acierto en castellano.
Ils se croient tout permis.	No puedo creer su osadía.	
Oui, c'est triste. Viens, monte avec moi. Je vais t'expliquer tous les devoirs du Medjay à Siwa.	Una lástima. Ven, sube. Te enseñaré las tareas de un medjay de Siwa.	
Tous les problemes de Siwa... sont là. J'essaie d'aider tout le monde mais c'est impossible tout seul.	Todos los problemas de Siwa están aquí. Yo intento ayudar a todos, pero es demasiado.	
Tu es en train de me dire que tu n'as pas le pouvoirs d'un dieu ?	¿Entonces dices que no tienes el poder de un dios?	
Mais... le vrai problème c'est l'homme que tu veux tuer : Medounamoun. Son arrivée a suscité de l'espoir. On a cru que les choses s'arrangeraient.	Pero el problema real es ese hombre: Medunamun. Antes de que llegara había esperanza. La verdad es que su muerte sería...	

On a vite appris la vérité. En fait.	Pronto se supo todo. En realidad...	
Je crains pour la sécurité de ta famille, prêtre. Je vais redoubler d'efforts pour la mettre en lieu sûr.	Temo por la seguridad de tu familia, sacerdote. La trasladaré a una zona más segura.	
Voilà l'homme que tu veux affronter.	Ese es el hombre al que te enfrentas.	
Medounamoun – L'Ibis	Medunamun – El Ibis	
Je vais le trouver et je vais le tuer.	Lo encontraré y lo mataré.	
Medounamoun est bien plus fort qu'il en a l'air, et il sait s'entourer des meilleurs soldats.	Medunamun es más fuerte de lo que aparenta, y lo protegen los mejores soldados.	
Ça ne changera rien.	Eso me da igual.	
Tu vas te faire tuer ! il te faut meilleur équipement si tu comptes affronter ce sac d'os. Au moins une meilleure armure.	Morirás. Debes reforzarte si quieres matar a ese larguirucho. Para empezar, tu armadura.	
Je peux m'en occuper.	Ah, la puedo hacer yo.	
Les armes, ce sera plus difficile. Les soldats ont pris toutes celles du village.	Las armas son otro tema. Los soldados se lo han llevado todo.	

J'irai voir le forgeron.	Voy a hablar con el herrero.	
Oui, Benipe pourra te fabriquer quelque chose. Et Senu pourra t'aider à trouver ce qu'il te faut.	Sí, Benipe podría fabricarte algo. O Senu buscar lo que necesitas.	
Senu ? Senu est en vie ?	¿Senu? ¿Senu está viva ?	
Regarde qui voilà !	¡Mira quién viene! Ja.	
Senu ma grande ! tu es superbe.	¡Si es Senu! Y en gran forma.	
Rabiah a bien pris soin d'elle.	Rabiah la ha cuidado bien.	
Je dois la remercier.	Bendita sea.	
Les gens ont vraiment besoin de ton aide, Bayek. Tu peux les rallier à ta cause.	La gente necesita tu ayuda, Bayek. Y te devolverán el favor.	
J'ai bien compris.	Entiendo.	

#### 5.1.4. Cuarta escena

Ocurre tras el asesinato de Ibis. Hasta la última entrega de Assassins Creed Odyssey, tras el asesinato de un miembro de la organización rival (posteriormente conocida como los Templarios) los asesinos muestran la capacidad de tener una conversación con el sujeto en un trance espaciotemporal. En esta conversación aparece el hijo fallecido de Bayek y reviven un momento de caza con un amigo de Khemu, su hijo. Hasta que unos soldados los secuestran y les llevan a una sala

llena de enmascarados, dónde, tras intentar escapar, Bayek acaba cayendo sobre su hijo empujado por un enmascarado y asesinando a su hijo con un puñal. Regresamos para terminar con Ibis definitivamente y concluimos regresando con

Toi ! Tu es revenu !	¡Tú! ¡Has regresado!	
Pour rendre la justice.	Voy a hacer justicia.	
Je meurs, mon œuvre inachevée. J'étais si près, si près d'accomplir le règne éternel des forts, des sages et des vertueux !	Muero con mi obra a medias. ¡Tan cerca de dar paso al gobierno perpetuo de los fuertes y píos!	<p>Vemos un cambio que apenas afecta a la trama pero cambia el mensaje original, se omite sabios (<i>sages</i>) y se cambia píos (<i>pieux</i>) por virtuosos (<i>vertueux</i>)</p> <p>Según el diccionario de la Real Academia Española “pío” se define como:</p> <p>Del lat. <i>pius</i></p> <p>1. adj. Devoto, inclinado a la piedad, dado al culto de la religión.</p> <p>2. adj. Benigno, blando, misericordioso, compasivo.</p>



		<p>En cambio define virtuoso como:</p> <p>Del lat. virtuōsus.</p> <p>1. adj. Que se ejercita en la virtud u obra según ella. U. t. c. s.</p> <p>2. adj. Propio de la persona virtuosa.</p> <p>3. adj. Dicho de una cosa: Que tiene la actividad y virtud natural que le corresponde.</p> <p>4. adj. Dicho de un artista: Que domina de modo extraordinario la técnica de su instrumento.</p> <p>5. adj. Dicho de una persona: Que domina cualquier arte o técnica. U. t. c. s.</p> <p><i>Y pieux</i> según el diccionario Larousse:</p>
--	--	---

		<p>adjectif (latin <i>pius</i>)</p> <p>1. Qui est animé par des sentiments de piété ; qui marque ces sentiments : Une femme pieuse. Une image pieuse.</p> <p>2. Qui éprouve un amour mêlé de respect ou est inspiré par ce sentiment : Un fils pieux. Des soins pieux.</p> <p><i>Así como vertueux :</i></p> <p>1. Littéraire. Qui manifeste de la vertu, des qualités morales : Conduite vertueuse.</p> <p>2. Chaste, pudique ou fidèle (en particulier pour une femme).</p> <p>3. Qui est inspiré par de nobles sentiments : Un</p>
--	--	---

		<p>vertueux mensonge.</p> <p>De modo que podemos observar que son palabras que comparten etimología del latín y ambas mantienen su significado original, de modo que no veo sentido ni en la omisión de sabios, ni en el cambio de virtuosos por píos. En este caso, como se puede comprobar en el la cinematográfica, no se debe a un problema técnico de doblaje o subtulado. No me atrevería a indicar que es un error, pues realmente no afecta a la trama ni al mensaje, pero si se pierde cierta sincronía de forma innecesaria con el original.</p>
Des vertueux, hein?	¿A los píos?	
La crypte nous offrira le pouvoir des dieux. Alors, la vie d'un enfant ?	La cámara nos dará el poder de un dios. ¿Qué es un chico?	

La vie d'un enfant.	Qué es un chico.	
(Père ?)	¿Papá?	
Ah, ah, pas loin. Allez encore une fois. Ah...	Ohhh... Por poco. Eh, una más, una más. Eh, eh.	
Eh bien... je peux essayer. Comme ça j'en aurai deux.	Bueno... Puedo intentar-lo. ¡Así acertaré a dos!	
Bien sur.	Claro.	
Bon...	Bueno.	
Lève... tends... prêt ?	Apunta... Tensa... ¿listo?	
Ah, tu m'as fait rater. Tu...	Sí. Eh, me has hecho fallar, serás...	
Khemou, par ici! J'ai trouvé la caverne des hyènes.	¡Khemu ven aquí! Una cueva de hiena	
La caverne?	¿De verdad?	
Oui.	Sí.	
Ben vas-y	Sí, adelante.	
Tu vas l'adorer, il y a au moins seize hyènes. Elles sont toutes noires et effrayantes.	Te encantará, hay como dieciséis hienas y son muy siniestras.	
Il y a seize ? Eh bien, en faitm je préférerais aller chasser avec mon (père)	¿Dieciséis? La verdad es que prefiero ir a cazar con mi padre.	

Tu as toujours peur de tout	Tú siempre tienes miedo	
Et si on allait chasser pour de vrai ? Hein ?	¡Eh! ¡Eh! Vamos a una caza real, ¿Eh?	
D'accord.	Muy bien.	
Qu'est-ce qu'on va chasser ?	¿Qué estamos cazando?	
L'oracle a besoin d'une peau de bouquetin mâle pour la cérémonie.	El oráculo quiere una piel de íbice macho para la ceremonia.	
Tu te tiendras à côté du pharaon, pas vrai, Bayek ? Tu es le medjay !	Estarás al lado del faraón, ¿no, Bayek? ¡Eres el medjay!	
Quand je serai medjay je serai aussi à côté du pharaon.	Cuando yo sea medjay, estaré al lado del faraón.	
Tu ne seras jamais medjay. Tu as bien trop peur.	Nunca serás medjay. Eres muy cobarde.	
Ce n'est pas vrai.	Eso es mentira	
Et la grotte aux hyènes, alors ?	¿Y lo de la cueva de la hiena?	
Tais-toi !	¡Calla!	
Ça suffit, vous deux.	Ya, basta.	
Le sable me brûle les pieds !	La arena me está quemando los pies	
Peut-etre qu'ils vont	A veces hasta prenden	

prendre feu. Ça le fera aller plus vite. Il est devant nous.	fuego, así uno hasta corre más. Está delante.	
Je peux venir.	¿Puedo ir?	
Non, ta mère t'attend.	Tu madre te está esperando.	
Très bien. On se voit à la cérémonie, Khemou !	De acuerdo. ¡Te veo en la ceremonia!	En esta ocasión hubiéramos mantenido el nombre Khemu en la traducción, para saber a cuál de los dos presentes estaba interpelando.
Au revoir, Chenzira!	¡Adiós, Chenzira!	
Le troupeau n'est pas loin. On n'est pas après n'importe quel mâle. C'est le chef qu'il nous faut.	La manada está aquí. No queremos a un macho cualquiera, queremos al líder.	
Comment on le reconnaît ?	¿Y cuál es?	
Le grand aux grandes cornes. Maintenant tais-toi, fais comme moi.	El grande con cuernos enormes. Silencio. Haz lo que yo.	
	Esta es mi parte favorita, ¡Agáchate! Nos verán si no nos convertimos en Amón, el dios que se esconde.	

	Sí, papá, somos los Ocultos.	
	¿Ves? Alineo la mano y los ojos con la flecha.	
Touché	Le di.	
Ça lui a fait mal ?	¿Le ha dolido?	
Un tir en plein cœur ne fait presque pas souffrir. Allons chercher cette peau.	Un tiro limpio en el corazón no duela apenas. Vamos a por su piel.	
Nous apporterons ça à l'Oracle avant la tombée de la nuit	Llevemos esto al oráculo antes de que anochezca.	
Un jour je vais tirer une flèche à travers le soleil	Un día quiero atravesar el sol de un flechazo.	
Tu le peux. A condition que la flèche soit comme Senu.	Puedes. Pero tu flecha ha de ser como Senu.	
T'as raison, si mes fleches étaient comme Senu, je pourrais chasser tout ce que je veux.	Imagina: Mis flechas son Senu. ¡Podría cazar cualquier cosa!	
Tu as dit que tu aimerais voir le pharaon de près ?	¿No decías que querías ver al faraón de cerca?	
Oui.	¡Sí!	
Et si tu venais avec moi à ses côtés ?	¿Y si estuvieras junto a él conmigo?	

J'ai le droit ?	¿Puedo hacer eso?	
En tant que fils de medjay et futur medjay	Como mi hijo, y futuro medjay, sí.	
(Père) c'est quoi un medjay, en vrai ?	Papá, ¿en qué consiste ser medjay?	
Le premier medjay, était le protecteur du pharaon. Mais á signifie que tu dois veiller sur tout le peuple d'Égypte. Pas seulement le protéger, mais œuvrer pour leur bien-être.	El primer medjay era un protector del faraón, pero ahora hay que proteger a todo el pueblo de Egipto. Y no solo eso. También trabajar por su bienestar.	
Oh, (Père) ! Je suis si heureux de devenir medjay, Toi, tu connais tous les secrets de Siwa.	¡Eh, papá! ¡Qué ganas de ser un medjay de mayor! Conoces todos los secretos de Siwa.	
Et si je ne deviens jamais medjay ?	¿Y si de mayor no me convierto en medjay?	
Tu le deviendras. Tu es mon fils !	Claro que lo harás. ¡Eres mi hijo!	
Mais ça me fait peur.	Pero paso miedo.	
J'essaie d'être courageux, mais parfois c'est dur.	Intento tener valor, pero a veces cuesta mucho.	
Attends passons par là	Espera, iremos por aquí.	
Tu sais quand j'avais ton	Cuando tenía más o me-	



<p>âge, parfois moi aussi, j'avais peur. Ton grand père était un medjay de renom, et il tenait à ce que je fasse honneur à la famille quand je lui succéderais.</p>	<p>nos tu edad yo también me asustaba a veces. Tu abuelo era un medjay célebre y él quería que honrase a nuestra familia cuando le sucediese.</p>	
Oui.	¿Sí?	
<p>Un jour il m'a amené sur ce chemin. Au sommet, il m'a dit quelque chose. Un seul mot. Ça m'a transformé</p>	<p>Un día me trajo por este camino. En la cima me dijo una cosa. Una palabra que me cambio.</p>	
	¿Una palabra?	
	Vencí al miedo. Supe que podría hacer todo lo necesario.	
	¿Qué te dijo?	
	Te lo diré cuando lleguemos.	
<p>Quel mot il disait ton père, déjà ?</p>	<p>¿Qué es lo que decía tu padre?</p>	
“Saut”	“Salta”	
Ne réfléchis pas. Saute !	No pienses tanto, salta	
Oui, (père)	Sí, papá.	<p>Cada vez que en francés aparece (<i>père</i>) pronuncian papá, de modo que</p>

		es comprensible la idea de mantenerlo directamente como papá en castellano.
Allez, crois-moi. Tu peux.	¡Eh, créeme, lo harás!	
Je sais! J'y vais!	Claro. ¡Lo haré!	
Alors saute!	Pues salta.	
Bon reviens tu n'es pas encore prêt.	Ven aquí, no estás listo.	
Je peux le faire, (Père) ! Je peux !	¡Puedo hacerlo papá! ¡Puedo!	
Aaaaaah!	¡Aaaaaah!	
Tais-toi, pauvre petite vermine.	Cállate, pequeña basura.	
À l'aide ! Aidez-moi !	¡Ayuda! ¡Socorro!	
C'est Chenzira !	¡Es Chenzira!	
Je t'ai dit de te taire !	¡Qué te calles!	
Retourne auprès de ta mère. Ne t'inquiète pas pour Chenzira. Je m'en occupe.	Vuelve con tu madre. Chenzira estará bien. Yo me encargaré.	
Va, aller	Vete, ya.	
Je peur, (père). Je ne veux pas rentrer tout seul!	No puedo. ¡Me asusta ir solo a casa!	
Khemou, pour une fois	¡Ah, Khemu, haz lo que	

dans ta vie, ne sois pas lâche ! Va !	te digo, por favor! ¡Vete!	
Medjay, Bayek !	¡Medjay, Bayek!	
Je suis bien le medjay, ici. Qui veut me parler ?	Yo soy el Medjay aquí. ¿Quién me llama?	
Range ton arme et suis-moi.	Guarda tu arma y sígueme.	
Tu as dit que tu voulais juste lui parler!	Dijiste que solo ibas a hablar con él, aah.	
Viens.	Ven.	
Qui es-tu pour me donner des ordres ?	¿Quién eres para darme órdenes?	
On n'a pas de temps à perdre, espèce de minable.	¡Montón de mierda! No hay tiempo que perder.	De nuevo la vulgarización es un acierto.
Aaaaah!	¡Aaaaah!	
Au moindre bruit, tu es mort.	Como hables, estás muerto.	
Qu'est-ce qui vous a retardés ?	¿Por qué has tardado?	
On a été driscrets, seigneur. On est restés dans l'ombre.	No quería ser visto, señor. Fui por las sombras.	
Bayek! Je croyais qu'ils voulaient simplement lui poser une question!	¡Bayek! ¡Creía que solo querían hacerte unas preguntas!	
Qu'est-ce que j'ai fait ?	Pero, ¿qué he hecho?	

Silence !	¡Calla!	
Veillez à ce que personne n'entre.	Que no entre nadie.	
Khemou ? Tu es blessé ?	¿Khemu? ¿Estás bien?	
Vas-y. Essaie à ta manière.	Adelante, hazlo a tu manera.	
Laissez mon fils en dehors de ça !	No metas a mi hijo en esto.	
Ton fils a quelque chose à t'expliquer. L'ibis peut-il lui montrer l'orbe ?	Tu hijo tiene algo que explicarte, ¿El ibis le mostraría el orbe?	
Nous pensons qu'il faut ceci pour entrer dans la crypte.	Creo que es necesario para entrar en la cámara.	
C'est une perte de temps !	¡Es una pérdida de tiempo!	
L'enfant est effrayé. Tout va bien.	El chico está asustado. No pasa nada.	
(Père). Il faut que tu leur dises, pour la crypte. Il faut leur dire comment on utilise ça,	Papá, necesitan que les cuentes lo de la cámara. Quieren saber cómo utilizar esto.	
En tant que medjay, tu dois connaître un indice ou une légende qui explique son usage.	Como medjay, tendrás pistas o instrucciones que expliquen su funcionamiento.	
Je ne sais rien sur cette	No sé nada sobre esta	

crypte. Par pitié, ne mêlez pas mon fils à ça,	cámara. Por favor, dejad a mi hijo en paz.	
Seigneurs ! Le pharaon a été alerté ! Il insiste pour venir ici !	¡Por los dioses! ¡Han alertado al faraón! ¡Insiste en venir aquí!	
Nous allons être découverts !	Nos van a descubrir.	
Vite.	Rápido.	
Parle à ton fils. Si la crypte n'est pas ouverte à notre retour, tu ne le reverras jamais.	Habla con él. Si la cámara no está abierta cuando volvamos, no le verás de nuevo.	
(Père), J'ai fait ce que tu m'as dit, mais...	Papá, te hice caso, pero...	
Tout va bien, fils. Non?	Ah, tranquilo, hijo. ¿no?	
(Père)	Papá	
Je peux te l'apporter.	Lo puedo coger.	
Non. Khemou. Non.	¿Qué? No. Khemu, no.	
Ils vont nous faire du mal.	¡Nos van a hacer daño!	
Khemou, ils vont... Khemou...	Khemu, van a... Khemu.	
Quelle perte de temps stupide !	Qué pérdida de tiempo	
Non, Khemu. Khemu. Non, viens, viens, viens.	Khemu, Khemu. No, no, no, no, no, ven, ven, ven, ven.	

Le temps presse! Parle!	¡Se acabó! ¡Habla!	
Non! Je ne sais rien!	¡No lo sé!	
Nous devons partir!	¡Hay que irse ya!	
Je vais arracher le cœur de ce garçon.	Le arrancaré el corazón.	
Non ! Attends ! Attends, attends! Arrête!	¡No, no, no, no! ¡Espera, espera, espera! ¡Para!	
Il ne connaîtra jamais l'autre monde.	Nunca conocerá el otro mundo.	
Non, non, non, je vais parler, je vais parler, je vais... Non, non, non.	No, no, te lo diré, te lo diré, te lo... no, no, no.	
Il veut gagner du temps.	Intenta ganar tiempo.	
Qu'est-ce que ce?	Qué es esto	
Arrête !	¡Alto!	
C'est de la folie !	Es una locura.	
Le Serpent considère que c'est ta réponse.	La serpiente acepta tu respuesta.	
Non ! Khemou ! Khemou... Khemou...	¡No! ¡No! ¡Khemu! Khemu... no.	
On croyait que tu étais mort.	Te dábamos por muerto.	
Tu n'as même pas été capable de sauver ton propre fils ! Tu n'es personne. Bayek de nulle part. Misérable père de	¡No has podido salvar a tu hijo! Ya no existes, Bayek de nada. Padre de nadie.	

personne.		
Ha! Ha! Et là, tu meurs au nom de “personne”	¡Aquí! ¡Aquí! Y aquí está tu “nadie”.	En esta ocasión nos ha parecido que la versión traducida mejora la original, dándole más énfasis.
Puisse le Caché t’accueillir. Le seigneur de la Douât t’attend.	Que el Oculito te reciba. El señor de la Duat aguarda.	
Bien joué, mon ami! Notre héros est de retour!	¡Bien hecho, amigo! ¡Vuelve el héroe!	
Tu as ramené la joie à Siwa.	Trajiste gozo a Siwa.	
Je dois partir pour Alexandrie. Il faut que je voie Aya.	He de ir a Alejandría. Quiero ver a Aya.	
Allons, ne te précipite pas. Siwa a besoin de son Medjay.	No tengas demasiada prisa. En Siwa nunca sobra el medjay.	
Ici, c’est toi le protecteur. Je suis toujours heureux de t’aider.	Pero ahora tú eres el protector. Yo solo te ayudo.	
Viens me voir quand tu seras prêt à partir. Nous boirons une bière à notre amitié, mon ami.	Ven a verme cuando decidas marcharte. Brindaremos con cerveza por ti, ¿vale?	En estas situaciones encontramos infinidad de traducciones válidas: “brindaremos por nuestra amistad, brindaremos por los viejos tiempos...”

## 5.2. Conversación Walkthrough

### 5.2.1. Primera conversación

Comienza el juego después de la primera cinemática, un combate en el desierto contra Hypatos el guardaespaldas de Roudjek. Después el Medjay atraviesa el templo hasta hallar una salida donde descubre a unos soldados que le estaban preparando una emboscada y a su amigo Hepzefa luchando contra ellos.

Hypatos – garde du corps de Roudjek	Hypatos – El guardaespaldas de Roudjek	
Tu as tué mon maître et tu m’as laissé pour mort. Tu as eu tort.	Mataste a mi amo y me diste por muerto. Ha sido un error.	
Ton maitre était un meurtrier	Tu amo era un asesino.	
J’ai juré de le protéger. C’est une question d’honneur.	Había jurado protegerle. Es una cuestión de honor.	
Je suis le Medjaÿ de Siwa	Yo soy el Medjay de Siwa.	
Ça fait de toi un ennemi digne de moi.	Entonces serás un rival digno.	
C’est pas une arme brisée qui te sauvera.	Rota o no, esta arma será tu fin.	Aquí podemos observar el uso correcto de un demostrativo femenino para una palabra femenina que comienza por “a”, a pesar de que utilicemos



		el artículo “el”.
Cet endroit servira de tombe à l’un de nous deux.	Este sitio será la tumba de uno de los dos.	
Ce sera toi !	Mejor la tuya.	No olvidemos que se trata de un videojuego doblado y con subtítulos, por lo tanto en cinemáticas y durante el Walkthrough debemos aplicar las reglas de la traducción audiovisual. De modo que la extensión de los mensajes debe ser semejante al original. Ergo, no sería aconsejable traducciones largas a pesar de ser más explicativas como, por ejemplo, “Esta será tu tumba, no la mía”
Faisons une trêve. Ce n’est pas toi que j’ai juré de tuer.	Hagamos una tregua. No es a ti a quien he jurado matar.	
Mon honneur est en jeu. C’est un combat à mort.	Es una cuestión de honor. Lucharemos a muerte.	También sería aceptable una traducción más literal : « Mi honor está en juego. Será/es un com-

		bate a muerte.
Tant pis	Así sea.	Aunque no es una traducción equivalente puesto que <i>tant pis</i> es una locución que el diccionario online de Linternaute <sup>8</sup> define como: <i>C'est dommage. Marque le regret</i> , funciona perfectamente puesto que la intención final es una afirmación.
Anubis t'attend.	Anubis te espera	
(Bon sang) Nek ! Aucune issue.	(Mierda) No hay salida.	<i>Bon sang</i> es una expresión de queja más formal que la elegida por el equipo de Ubisoft: mierda, aunque se podría traducir por otras expresiones como maldita sea, diablos, demonios, etc. como hemos visto en centenares de películas en mi opinión, es mucho más común y menos ofensivo el uso de terminología soez en caste-

---

<sup>8</sup> Enlace a página web: <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/tant-pis/>

		llano que en otras lenguas como el inglés o el francés. De modo que, es conveniente “vulgarizar” en cierta medida el lenguaje al traducir al castellano (Este fenómeno podemos encontrarlo en otros aspectos del idioma, por ejemplo, normalmente un alumno tuteará a sus profesores en castellano, algo que rara vez ocurrirá en Francia), en definitiva, simplemente por motivaciones de uso, es conveniente reducir la formalidad del registro en este tipo de ocasiones.
Ces scarabées viennent sûrement de quelque part.	Los escarabajos vendrán de algún lado.	
Ah là-haut ! De la lumière.	¡Ah, arriba! Luz.	
Ah! Ce mur...	Ah, este muro...	
Des soldats. Bien entendu.	Soldados. Ja. Pues claro.	

C'était quoi?	¿Qué era eso?	
Sur lui! À mort	¡Cogedlo! Muere.	
Hepzefa! Attention!	¡Hepzefa! ¡Cuidado!	
Bayek! Est-ce que c'est toi ?	¡Bayek! ¿Eres tú?	
C'est une embuscade !	¡Una emboscada!	
J'avais deviné !	No me digas	
Voilà le Medjaï !	Ahí está el Medjay	
Tuez-le !	¡Matadlo!	
Tuez son ami, je m'occupe du Medjaï.	Mata a su amigo, yo me encargaré del Medjay.	
Tu devrais déjà être mort !	¡Se suponía que estabas muerto!	
Cette fois tu mourras. On va s'en assurer.	Lo estarás, nos aseguraremos.	

### 5.2.2. Segunda conversación

Conversación que mantienen Hepzefa y Bayek camino a Siwa.

Où est ta monture?	¿Y tu montura ?	
Ah ! te voilà, toi !	¡Ah! ¡Ahí estás, muchacho!	
Allons-y, (mon frère) !	¡En marcha, (hermano)!	
Comment vont les choses, depuis mon départ ?	¿Qué tal te ha ido desde que me marché?	
La vie est très difficile,	Ha sido duro, Bayek. Sin	

Bayek. En ton absence, les villageois se tournent vers moi pour assurer l'ordre. Mais les soldats ont installé une garnison et ils contrôlent tout.	ti, los aldeanos confían en que yo mantenga el orden. Pero los soldados han montado un fuerte, y tienen el poder.	
Une garnison à Siwa ?	¿Un fuerte en Siwa?	
Ptolémée veut mettre toute la région sous sa botte. Je fais de mon mieux pour veiller sur les villageois. Mais j'aurais besoin d'aide.	Ptolomeo quiere controlar toda la región. Hago cuanto puedo para ayudar a los aldeanos, pero no me vendría mal tu ayuda.	
Je ferai mon possible. Mais souviens-toi : je suis revenu ici pour rendre ma justice.	Haré lo que pueda, pero recuerda que mis propios asuntos también apremian.	En esta traducción para mí existe una variación en la intención, el personaje en la versión original es más severo en su respuesta, la traducción que proponemos es: “Haré lo que pueda, pero recuerda: estoy aquí para culminar mi venganza”
Je savais que je pouvais compter sur toi (mon frère) seni.	Sabía que podía contar contigo, seni.	Observamos que en los subtítulos en castellano se opta más a menudo por mantener las expresiones egipcias a través

		de su transcripción, en vez de introducir una traducción entre paréntesis. Ambos sistemas nos parecen perfectamente válidos
Qu'est-ce qui s'est passé ici?	¿Qué ha pasado aquí ?	
Les soldats de la garnison sont violents. S'ils ont l'impression qu'un habitant leur ment, ils mettent le feu au hameau. Ou bien pire...	Los acampados son unos salvajes. Si creen que un campesino miente, queman su casa y las de al lado. O peor.	En la traducción “los acampados” no se termina de entender que está haciendo referencia a los soldados del fuerte, principalmente porque se trata de un fuerte y no de un campamento. Así mismo, se podría sobreentender la existencia de un grupo llamado los acampados (unos bandidos, por ejemplo).
Bienvenue chez toi, Bayek. Siwa t'accueille à bras ouverts !	Bienvenido, Bayek ¡Siwa te echaba de menos!	En esta ocasión considero un acierto la traducción puesto que mejora el original. Recordemos que el protagonista regresa a su ciudad natal. Normalmente decimos que

		una ciudad te acoge con los brazos abiertos cuando eres extranjero, no cuando regresamos al hogar.
Ces villageois ont vécu un martyre	Los pobres aldeanos no pueden más.	
Personne, dans (l'oasis) ne peut faire un geste sans être interrogé, menacé, taxé ou battu.	Nadie puede mover un dedo en el (oasis) sin ser interrogado, amenazado, multado o agredido.	
Nous avons appris à obéir et à baisser la tête.	Hemos aprendido a obedecer y a no levantar la cabeza.	
Tu vois que je te ment pas (mon frère) Seni.	Mira cómo estamos.	
N'attirons pas l'attention.	No llamemos la atención.	
Est-ce que tu comptes aller dans ta maison ?	¿Piensas ir a tu casa?	
Rien ne m'attend là-bas.	No me queda nada allí.	
Parle-moi de l'Ibis	Dime que sabes del Ibis.	
Medounamoun.	Medunamun.	
Il est ici ?	¿Está aquí?	
C'est un vrai fléau pour l'oasis. Comme tu peux le voir, les soldats sont	Es una plaga en el oasis. Como verás, los soldados son más violentos desde	

devenus bien plus violents depuis son arrivée.	que llegó aquí.	
Avant, ils buvaient et ils se bagarraient avec nous. Depuis que Medounamoun est là, ils sont plus disciplinés et plus féroces.	Antes, se emborrachaban y peleaban con los aldeanos. Ahora, con Medunamun, son disciplinados y crueles.	
Tu me donnes une raison de plus pour le tuer.	Razón de más para acabar con él.	
Ne le sous-estime pas il a beau être sec et maigre, il reste très puissant.	No te lo tomes a la ligera. Es delgado y fibroso, pero muy fuerte.	
Nous y voilà ! Laisse ta monture, elle ne s'éloignera pas.	¡Ah, el hogar! Desmonta sin miedo, no irá lejos.	
Vas-y entre.	Adelante, entra.	



## 6. Conclusiones

A título personal, soy un amante de los videojuegos. Mi generación ha crecido y evolucionado con ellos. Gráficamente hemos visto una evolución de pequeños cuadrados digitales que interactuaban entre sí como el caso de *Pong*, hasta la creación de un universo en expansión literal, vivo, realista y en línea con modelados de actores de Hollywood como es el caso del actual juego en desarrollo *Star Citizen* de Robert Space Industries en el que se invierten anualmente millones de euros a través de micromecenazgo (también conocido como financiación colectiva o crowdfunding). En cuanto a su relevancia económica, hemos visto su evolución desde un pequeño mercado con productos simples de pocos bits dirigidos principalmente a infantes, hasta convertirse en el mercado referente de entretenimiento digital dirigido para todos los gustos y edades. Desde el punto de vista de sus géneros, podemos encontrar desde los más recientes como las películas interactivas como *Beyond Two Souls* o *Detroit: Become Human*, hasta juegos Arcade más tradicionales como las sagas de *Tekken* o *Street fighter* pasando por Shooters (juegos de disparos tanto en primera como en tercera persona) como *Call of Duty* o *Fornite*, o RPG's (Rol Playing Game) o MMORPG's (Massive Multiplayer Online Rol Playing Game) como *World of Warcraft* o *Kingdom Come: Deliverance*, entre muchos otros géneros. En definitiva, este mundo ha venido para quedarse y triunfar.

Es un sector globalizado que requiere de la traducción en prácticamente la totalidad de sus productos. Ubisoft es una gran compañía de videojuegos a nivel mundial que si bien no destaca por crear obras maestras como *Rock Star* o *CD Projekt*, marca la diferencia por crear una gran cantidad de videojuegos de muy buena calidad. Y a pesar de la tendencia generalizada actual del no doblaje que encontramos en juegos con una gran carga de diálogos y cinemáticas, Ubisoft siempre pone un empeño especial en la localización de sus videojuegos doblándo-

los a una gran cantidad de idiomas y como hemos podido comprobar en este trabajo, con traducciones de gran calidad.

## 7. Bibliografía

Bernal Merino, Miguel Ángel (2006). “On the Translation of Video Games”. *Art. 06 de JoSTrans*. < [https://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)>

—. (2007). “Challenges in the translation of video game”. *Art. 02 de Revista Tradumàtica*. <<http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>>

—. (2013). *Referencia extraída de: Videojuegos y traducción: de la excepción a ¿la norma?* De Martínez Sierra, J.J. (Ed.), *Reflexiones sobre la traducción audiovisual: Tres espectros, tres momentos* (págs. 319-322). Valencia: Universidad de Valencia, PUV.

Chaume Valera, Federico (2004). *Cine y Traducción*. Madrid: Cátedra.

Gonzalez, Sergio C. “GTA V - El producto de entretenimiento más exitoso de la historia.”. *Revista perteneciente al grupo Prisa: Meristation* <[https://as.com/meristation/2018/04/09/noticias/1523251440\\_174606.html](https://as.com/meristation/2018/04/09/noticias/1523251440_174606.html)> (9 de abril 2018).

Julio Fraume, N. (2006). “Contaminación cultural.” *Manual abecedario ecológico: la más completa guía de términos ambientales* (pág. 78). Bogotá: San Pablo.

Mangirón, Carme; Minako O'Hagan. (2006) *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. Dublín: Dublin City University, Ireland.

—. (2016) *Traducir para divertir: La localización de videojuegos* (conferencia). Zaragoza: Universidad de Zaragoza. <<https://www.youtube.com/watch?v=Z-XUGluoJUY>>.

Pallas, Elvira; Joan A. Pastor, Jordi Delgado, Josep Amat, Nadala Fernández Pedro Hugo Carmo y otros. “Retro Informática, el pasado del futuro”. *Historia de los videojuegos*. Barcelona: Facultad Informática de Barcelona de la Universidad Politécnica de Cataluña <<https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>>

Pedrazuela, Cristina. “Los 10 errores de traducción más habituales”. *En Otras Palabras*. <<http://enotraspalabras.es/los-10-errores-traduccion-mas-habituales/>> (23 de octubre de 2015).